Les Jongleurs

La vie de saltimbanque est une expérience palpitante faire de voyages, mais aussi de dangers.

AIDE DE JEU

Cette aide de jeu est destinée à Hawkmoon. Néanmoins, les indications suivantes sont suffisamment générales pour être appliquées à tous les jeux d'heroic fantasy. A vous d'adapter les éléments mis à votre disposition.

Cela faisait bien 3 heures que le chariot étai embourbé. La pluie tombait toujours et ne semblait jamais vouloir s'arrêter. Et pour couronner le tout la nuit commençait à tomber : on entendait déjà des hurlements de loups dans le lointain… La saison était très mauvaise. Avec l'invasion, le public devenait rare. Chaque jour, il fallait aller encore plus loin et la troupe était exténuée. Il devenait vital de s'arrêter, de se reposer, sinon beaucoup ne survivraient pas… Pourtant le prochain village ne devait plus être loi. « A une demi journée de marche » lui avait dit l'aubergiste au petit matin. « Une demi journée ? Sans les chariots sans doute ! » maugréa maître Verté en maudissant l'aubergiste. Déjà le hurlement des loups se rapprochait.

Les jongleurs

Appelés jongleurs, baladins ou bateleurs, des hommes et des femmes ont sillonné les routes, bravé mille dangers pour monter des spectacles toujours plus extraordinaires. Qu'ils soient cracheurs de feu, acrobates, montreurs d'ours, bouffons, prestidigitateurs, ensemble ils ont su se faire une place importante dans l'imaginaire du Moyen-Age. Ce supplément leur est entièrement dédié. Il permettra ainsi aux joueurs d'interpréter ces être d'exception.

LES DIFFERENTS TYPES DE JONGLEURS

Avant-propos : Il est question plus loin de compétence avec 1d89 %. Cela signifie qu'il faut lancer 1d8 pour les dizaines et 1d10 pour les unités. On obtient alors un score initial pour compétence variant de 10% à 89%.

Troubadour

Le troubadour chante, danse, joue la comédie. Parfois tragique souvent comique, il anime les places de marché ou les salles de fêtes. S'il est doué, il aura son propre numéro soit de clown, soit de poète, soit d'acteur d'improvisation. S'il manque de talent, il pourra toujours accompagner par ses chants ou ses poèmes les représentations d'autrui. Il débute donc avec les compétences suivantes :

Attaque (bâton de combat)	45%
Parade (bâton de combat)	45%
Connaissance de la Musique	80%
Mémoriser	50%
Lire/Ecrire	60%
Chanter	1d89%
Facétie	1d89%
Danser	1d89%
Eloquence	1d89%
Pantomime	1d89%
Persuader	1d89%
Se Déguiser	1d89%

Le personnage débute avec un bâton de combat, 3 costumes, 2 instruments de musique, une armure en cuir, 3 livres et 5 x (plus fort score dans une compétence permettant de quémander) A. Par exemple, Antilluis possède la Pantomime à 80% (c'est sa meilleure compétence permettant de quémander), il commencera donc l'aventure avec 400 A.

Acrobate

Les acrobates impressionnent les spectateurs par des prouesses physiques. Ils dansent sur une corde, font des saut périlleux, jonglent, lancent des couteaux juste à côté de leur partenaire et plein d'autres exploits tous aussi spectaculaires. Ils débutent avec les compétences suivantes :

Attaque (bâton de combat)	45%
Parade (bâton de combat)	45%
Connaissance de la Musique	40%
Connaissance des Animaux	50%
Cracher du Feu	60%
Culbuter	1d89%
Equilibre	1d89%
Equitation	1d89%
Grimper	1d89%
Jongler	1d89%
Lancer des Couteaux	1d89%
Lutter	1d89%
Tordre des Barres	1d89%

Le personnage débute avec un bâton de combat, 1 costume, 1 instrument de musique, une armure en cuir, les instruments de travail (à savoir barres de fer, chaînes,mixture pour cracher du feu, couteaux de lancer) et 5 x (plus fort score dans une compétence permettant de quémander) A.

Prestidigitateur

Les prestidigitateurs, ancêtres (ou plutôt descendants) de Houdini ou de David Copperfield, sont les maîtres de l'illusion. Leur art englobe bien sûr les tours de cartes, les lapins blancs, les femmes coupées en petites morceaux dans une boîte et les évasions les plus rocambolesques, mais aussi la ventriloquie, l'hypnose et dans un domaine plus sujet à caution, la divination qui a toujour autant d'inconditionnels et de détracteurs. Ils débutent avec les compétences suivantes :

Attaque (bâton de combat)	45%
Parade (bâton de combat)	45%
Connaissance de la Musique	40%
Crocheter	1d89%
Dissimuler	1d89%
Se Cacher	1d89%
Persuader	1d89%
Ventriloquie	1d89%
Divination	1d89%
Evasion	1d89%
Hynose	1d89%
Passe-passe	1d89%
Faire un noeud	1d89%

Le personnage débute avec un bâton de combat, 1 costume, 1 instrument de musique, une armure de cuir, les instruments de travail (à savoir lapins blancs, jeu de tarot, cartes truquées, chaînes, …) et 5 x (plus fort score dans une compétence permettant de quémander) A.

NOUVELLES COMPETENCES

Le jongleur doit émerveiller s'il veut captiver son public ; car qui voudrait payer pour voir ce qu'il a sous les yeux tous le jours ? Aussi se consacre-t-il à l'extraordinaire et pour cela il doit développer des compétences originales et maîtrisées par un petit nombre seulement.

Les compétences qui suivent permettent aux jongleurs de



vivre, elles dont partie de son existence même.

Quémander : sont appelées compétences permettant de quémander, toute compétence dont l'utilisation avec succès sur la place publique fait gagner 1D100 A (voire 1D100 x 5 A si la réussit est critique).

Séduction : Certaines compétences permettent de séduire les spectateurs. En cas de réussite du jet de compétence, le personnage devra confronter dans une lutte son CHA au POU de ses victimes. En cas de réussite, les victimes seront bien disposées à l'égard du personnage. Si la réussite est critique la victime ressentira un véritable coup de foudre. En cas d'échec, les victimes seront tout simplement indifférents aux efforts du personnage. Cette compétence ne peut s'utiliser que dans le cadre d'un spectacle. Il ne s'agit pas d'un nouveau moyen de draguer à tout va.

Connaissance des Animaux (connaissance) : Cette compétence est déjà parue dans le Tatou 12. En résumé, elle permet de connaître, de soigner et de dresser une race animal par tranche de 10%. En additif, il peut leur apprendre certains tours en fonction de l'intelligence de l'animal. Attention, le tour doit être approprié. Le dressage durera :

- 1 semaine : pour obéir à un mot simple en présence du personnage.
- 1 mois : pour tenir en équilibre sur une balle, sauter à travers un cerceau ou tout autre tour supplémentaire.
- 3 mois : apprendre à combattre.

Cracher du Feu (attaque) : le personnage doté d'une telle compétence peut éteindre des flambeaux dans sa bouche ou cracher d'impressionnantes flammes. Il dispose d'une certaine immunité au feu en cas de dommage par le feu, le personnage effectuera un jet sous POU x 4 au lieu de POU x 3 s'il a plus de 50% dans cette compétence.

Il peut aussi utiliser cette compétence pour des buts moins innocents, à savoir le combat. Dans ce cas, le cracheur effectuera 2d6 de dommages plus les dégâts supplémentaires dus au feu. Cette compétence peut être utilisée pour quémander.

Danser (agilité) : Par la danse le personnage peut séduire un ou plusieurs spectateurs. Cette compétence permet de quémander.

Divination (Perception) : Permet d'obtenir des informations normalement inaccessibles à l'aide des 5 sens. Malheureusement, ces informations sont très souvent subjectives voire équivoques. Bien souvent, on ne les comprend pleinement qu'après l'événement. La divination peut prendre des formes multiples : chiromancie, tarot, rêves prémonitoires, astrologie, …

Evasion (contorsionnisme, Agilité) : En tordant ses membres ou en déboîtant ses articulation de façon écoeurante, le personnage devient capable de se débarrasser de ses chaînes, cordages ou toute autre entrave. Il peut défaire n'importe quel type de nœud ou de piège, à condition de réussir un jet sous son score de compétence moins le score de compétence en faire un nœud ou faire un piège de celui qui a réalisé le nœud ou le piège. Par exemple le Grand Sindara (80% en Evasion) va tenter de se libérer devant une foule nombreuse : un passant (50% en Faire un Nœud) l'attache. Le Grand Sindara s'il veut se libérer devra réussir un jet sous 80 – 50 = 30%. Il peut également se glisser dans des conduits étroits pour un personne normale. Cette compétence permet de quémander.

Facéties (Communication) : Sens de la répartie, art de provoquer le rire chez les auditeurs. Compétence indispensable pour monter ou improviser un spectacle comique. Cette compétence permet de quémander.

Hypnose (Communication) : Pour pouvoir hypnotiser quelqu'un, le magicien doit pouvoir disposer d'un round hors combat, réussir un jet de compétence et réussir une lutte de POU contre POU contre sa victime. Il peut alors la faire marcher comme un automate, lui demander de tétaniser ses muscles…

Si le magicien veut implanter un ordre post hypnotique, il devra alors réussir un second jet. Cette compétence permet de quémander.

Lutter (Attaque) : La lutte s'emploie de 3 façons possibles :

- Le simple coup de poing
- L'immobilisation au sol. Pour s'en dégager, il faudra réussir un jet FOR contre TAI avec comme malus l'écart entre le jet de compétence et le score en lutte.
- L'étourdissement. Il faudra réussir un jet sous con x 4 pour rester conscient.

Pantomime (Communication) : L'art du mime et de la gestuelle. Sans parole, ni son, le personnage est capable de décrire une scène uniquement par la gestualité. Cette compétence permet de quémander.

Se Déguiser (Discrétion) : permet de modifier les traits de son visage, la couleur de sa peau, sa race voire même de se faire passer pour un autre. Pour repérer le subterfuge l'observateur devra réussir un jet sous voir moins le score en Se Déguiser du maquilleur.

Tordre des Barres (manipulation) : en développant sa masse musculaire, le PJ devient alors plus fort et capable de tordre des barreaux, de briser des chaînes ou de soulever des poids énormes. Cette compétence permet de quémander. Chaque fois que le score de compétence atteint un seuil de 30%, la force du personnage augmente de 1 point.

Ainsi :

De 30 à 59%	FOR+1
De 60 à 89%	FOR+2
+ de 90%	FOR+3

Ventriloquie (Communication) : le personnage va donner l'illusion que sa voix vient d'ailleurs. Pour repérer le subterfuge l'observateur devra réussir un jet sous Ecouter moins le score de compétence Ventriloquie du personnage. Cette compétence permet de quémander.

Note : *Cette liste n'est pas exhaustive. On pourrait y ajouter le*

fakirisme ou l'utilisation des feux d'artifices. Le MJ peut permettre à ses joueurs de créer d'autres compétences afin que leur personnage se distingue des autres.

LE JONGLEUR, LA SOCIETE

Unique source d'information, principale source de divertissement, le jongleur est presque toujours bien accueilli. Dans certains villages, il a même un rôle social officiel : il peut par exemple être indispensable dans une cérémonie de mariage car sans lui dit-on le mariage ne saurait être heureux. Il peut aussi être des cérémonies de baptême, et même aux enterrements. Discrètement présent, beaucoup lui demande un poème ou un chant pour accompagner le mort sur les rives de l'au-delà. Le jongleur est un personnage essentiel dans toutes les occasions de la vie privée ou publique. Qui concevrait une fête sur la grande place sans amuseur public, aussi sera-t-il toujours sollicité.

N'allez pas croire que son métier soit de tout repos. Dans l'Europe du Tragique Millénaire, les routes ne sont pas sûres, les forêts sont infestées de mutants ne comprenant rien aux divertissements ou de brigands affamés.

Mais le pire de tous les dangers demeure sans aucun doute possible l'invasion granbretonne.. Par son importance sociale, le jongleur représente un contre pouvoir important : très écouté il est très difficile de le repérer et de le neutraliser. L'empereur Huon ne s'y est pas trompé. En fait, il a, dès le début, mené une véritable chasse pour éliminer l'ensemble des menaces qu'il considère comme un ennemi naturel, un pilier de l'ordre qu'il aspire à détruire définitivement pour imposer son empire. En conséquence, les rebelles à l'ordre granbreton sont composés massivement de jongleurs.

Laurent Hachet



Cet article est tiré du magazine **Tatou n° 27** publié par **Oriflam** S.A.R.L. en mai 1996.

Il a été écrit par **Laurent Hachet** et illustré par **Alexandre Durieux**.

~~~~~~~~~~~

Retranscrit par **Pierre Borderie**
Pour toute réclamation, veuillez me joindre à l’adresse suivante :
aenelle@yahoo.fr

~~~~~~~~~~~